

JURNAL PUBLIKASI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
MELALUI PERMAINAN PUZZLE KATA PADA
ANAK KELOMPOK B TK GEBANG 2
MASARAN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN AJARAN 2013/2014**



Disusun Oleh

**TITIK PARYATI
NIM. A. 53H111065**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I – Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir :

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. (Pembimbing)

NIP/NIK : 354

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Titik Paryati

NIM : A53H111065

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA MELALUI PERMAINAN PUZZLE
KATA PADA ANAK KELOMPOK B TK GEBANG
2 MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN
AJARAN 2013/2014**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Januari 2014

Pembimbing

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrohmannirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Titik Paryati
NIM/NIRM : A. 53H111065
Fakultas /Progdi : FKIP/ Pendidikan Anak Usia Dini
Jenis : Skripsi
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN PUZZLE KATA PADA ANAK KELOMPOK B TK GEBANG 2 MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada UMS atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan Ilmu Pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih, menyediakan/mengalih formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (databases), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Januari 2014
Yang Menyerahkan,



Titik Paryati

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI PERMAINAN PUZZLE KATA PADA ANAK KELOMPOK B TK GEBANG 2 MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014

Titik Pariyati A. 53H111065

Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2014, 128 halaman

Tujuan penelitian ini adalah tujuan umum adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan puzzle kata pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Gebang 2 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun ajaran 2013/2014.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan bentuk penelitian PTK. Subjek penelitian adalah seluruh anak yang berada di Taman Kanak-Kanak Gebang 2 Kecamatan Masaran Sragen tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 22 siswa. Metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah observasi partisipan, dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan model induktif interaktif, komponen pokok analisis induksi interaktif yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu siklus.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa Penggunaan permainan puzzle kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, hal tersebut diperoleh dari data adanya peningkatan ketuntasan kemampuan membaca anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yakni sebelum tindakan ketuntasan anak hanya 9,1 %, pada siklus I sebesar 40,9 %, pada siklus II sebesar 72,7% dan pada siklus III sebesar 100 %. Penggunaan permainan puzzle kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak karena dalam permainan puzzle kata memuat peraturan-peraturan yang harus diikuti oleh anak/pemain, dimana aturan ini dapat melatih anak untuk menggunakan penalarannya. Penalaran ini merupakan suatu alur pemikiran yang dilandasi oleh pemikiran secara matematis, sebab permainan puzzle kata ini banyak dijumpai penamaan konsep membaca secara tidak disadari oleh anak Berdasarkan keterangan di atas maka dapat dibuat suatu kesimpulan sebagai berikut: Melalui permainan puzzle kata dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak TK Gebang 2 Masaran tahun pelajaran 2013/2014.

Kata Kunci : *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permainan Puzzle Kata*

PENDAHULUAN

Pada saat memasuki masa Taman Kanak-kanak, anak-anak sudah memiliki sejumlah pengetahuan dasar dalam berbahasa yang didapat dari hasil belajar di rumah maupun berasal dari bahasa ibunya, dan hampir seluruh kaidah dasar tatabahasa dikuasainya. Pada kesempatan ini anak telah dapat membuat kalimat tanya, berita, negatif, majemuk dan sejumlah konstruksi yang lain. Mereka telah dapat menggunakan bahasa dalam konteks sosial yang beraneka ragam. Seberapa banyak penguasaan bahasa bagi anak yang baru masuk sekolah dasar, tentulah bermacam ragam sejalan dengan kemampuan yang dimiliki anak. Dengan bekal kemampuan bahas yang dimiliki anak, maka guru bertugas untuk mengembangkan penguasaan dan ketrampilan berbahasa si anak, agar anak terampil berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Ketrampilan berbahasa seseorang meliputi ketrampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Setiap ketrampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan ketiga keterampilan berbahasa yang lain dengan cara beraneka ragam. Untuk memperoleh keterampilan berbahasa, mula-mula anak pada masa kecil belajar menyimak, kemudian baru belajar berbicara. Selanjutnya baru belajar keterampilan membaca dan menulis setelah mereka masuk sekolah. Keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) tersebut sangat erat kaitannya dengan proses berpikir seseorang dalam mendasari suatu bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pemikirannya, semakin terampil seseorang dalam berbahasa, semakin jelas dan cerah jalan pikirannya. Keterampilan berbahasa tersebut dapat diperoleh dan dikuasai dengan cara praktek dan banyak latihan.

Dalam praktek pengajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa, bukan pengajaran tentang bahasa. Tatabahasa, kosakata, dan sastra disajikan dalam konteks, yaitu dalam kaitannya dengan keterampilan tertentu yang tengah diajarkan, bukan sebagai pengetahuan tatabahasa, teori pengembangan kosakata, teori sastra sebagai pendukung atau alat penjelas. Keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan pengajaran berbahasa Indonesia adalah keterampilan reseptif (keterampilan mendengarkan dan membaca) dan keterampilan produktif (keterampilan menulis dan berbicara). Pengajaran

berbahasa diawali dengan pengajaran keterampilan reseptif, sedangkan keterampilan produktif dapat turut tertingkatkan pada tahap-tahap selanjutnya. Seterusnya, peningkatan keduanya itu menyatu sebagai kegiatan berbahasa yang terpadu.

Penyampaian bahan dengan menggunakan prinsip keterpaduan dengan maksud agar bahan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikaitkan antara satu aspek dengan aspek yang lain. Demikian pula dalam keterpaduan pembelajaran tersebut juga mengaitkan bidang studi bahasa Indonesia dengan bidang studi lainnya, yang memiliki sangkut paut dengan materi yang diajarkan.

Membaca sebagai bahan pembelajaran berbicara, dapat dilaksanakan dengan cara bertumpu pada bahan bacaan sederhana, kemudian siswa diminta untuk menceritakan kembali isi bacaan tersebut. Pada tahap awal, sebelum siswa dapat membaca, hal itu dapat dilakukan oleh guru dan siswa menyimak, kemudian siswa disuruh untuk menyatakan kembali isi bacaan tersebut sesuai dengan hasil penyimakan mereka.

Agar dapat menumbuhkan ketrampilan berbahasa anak khusus ketrampilan membaca di usia dini diperlukan metode pembelajaran bahasa secara khusus dan media khusus yang dapat membantu tercapai tujuan pengajaran bahasa. Penggunaan media sangat penting kehadirannya dalam pelajaran. Minimnya penggunaan media oleh guru selama ini perlu diatasi sedikit demi sedikit. Hal itu dimaksudkan agar siswa tidak hanya tinggi kualitas teoritisnya tetapi juga tinggi kualitas praktisnya. Siswa hanya dijejali teori-teori tentang menulis, cara menulis, ketentuan-ketentuan menulis sementara teori-teori tersebut jarang dipraktikkan. Pembelajaran yang konvensional ini tentu saja jarang atau bahkan tidak menggunakan media, padahal pemanfaatan media memiliki peran yang penting terhadap pencapaian kualitas pembelajaran, apalagi pemanfaatan media menggunakan suatu model permainan.

Dunia anak adalah bermain. Proses belajar pada anak dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis alat permainan. Untuk merangsang kecerdasan anak, sebaiknya anak bermain dengan alat permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif (pendidikan), dan aman jika digunakan untuk bermain.

Salah satu alat permainan yang bernilai edukatif adalah PUZZLE. Bermain puzzle selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan anak. Puzzle

merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya.

Puzzle sudah bisa dimainkan oleh anak berusia 10 bulan, tentunya dengan kepingan gambar (puzzle) yang sedikit dan tingkat kesulitannya lebih mudah. Untuk awal, kenalkan anak anda dengan puzzle sederhana yang terdiri dari sebuah keping saja, misalnya gambar sapi. Jadi si kecil hanya memasukkan satu buah kepingan gambar tersebut kedalam lubangnya. Makin tinggi usia anak, biasanya tingkat kesulitan lebih rumit. Dari yang hanya satu kepingan gambar, kemudian menjadi sebuah gambar yang dipotong menjadi 2, 3, 4 dan seterusnya. Semakin banyak gambar dan kepingan gambarnya, semakin tinggi tingkat kesulitannya.

Yang perlu diperhatikan orang tua adalah kemampuan tiap anak berbeda. Biasanya anak yang sejak dini sudah dikenalkan dengan puzzle akan lebih mahir dan terbiasa bermain puzzle. Oleh karena itu, para orang tua yang akan memilih puzzle untuk anaknya, jangan berdasarkan umur, tetapi bergantung kepada kemampuan si buah hati. Umumnya, anak-anak yang kuat kemampuan visualnya, akan lebih mudah dan cepat menyelesaikan permainan ini.

Saat anak bermain puzzle, berikan penghargaan dan dukungan pada setiap usaha anak. Misal, saat anak selesai menyusun puzzle, berikan penghargaan berupa tepuk tangan atau pujian. Hal ini akan membuat anak merasa percaya diri dan mempunyai keyakinan bahwa dirinya bisa melakukannya lagi. Rasa percaya diri dapat menambah rasa aman pada anak. Ajaklah anak untuk mulai menyusun sendiri atau membantu menyelesaikan apa yang sedang anda kerjakan.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian tindakan kelas ini diberi judul “: **Upaya Meningkatkan Kemampuan membaca Melalui permainan puzzle kata Pada Anak Kelompok B TK Gebang 2 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Gebang 2 Masaran Sragen. Penelitian dilaksanakan selama selama 3 bulan mulai bulan Nopember 2013 sampai dengan

bulan Januari 2014. Subyek penelitian adalah Guru kelas serta siswa di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Gebang 2 Masaran Sragen tahun pelajaran 2013/2014. Obyek penelitian adalah kemampuan membaca serta pembelajaran dengan menggunakan kegiatan memainkan jari-jari tangan .

Jenis penelitian adalah PTK dengan langkah-langkah

1. Perencanaan

Persiapan yang dilakukan untuk proses penelitian tindakan kelas ini adalah mendata seberapa banyak anak yang mempunyai kemampuan membaca lemah, serta menyiapkan perangkat pengajaran dengan puzzle kata.

2. Pelaksanaan

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Anak – anak yang akan ditingkatkan kemampuan membaca adalah anak – anak yang kemampuan membaca belum baik saat di sekolah maupun di rumah.

Adapun langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain :

- 1) Pengumpulan data diri anak yang kemampuan kemampuan membaca yang rendah.
- 2) Mengidentifikasi masalah yang dihadapi anak dan memecahkannya.
- 3) Menentukan program pengajaran yang tepat yakni metode Pembelajaran dengan Dengan permainan puzzle kata

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan

- 1) Guru menerapkan pembelajaran dengan dengan permainan puzzle kata
- 2) Anak belajar dalam situasi dengan permainan puzzle kata
- 3) Memantau perkembangan kemampuan membaca yang terjadi pada anak.

c. Tahapan Observasi

Tindakan guru memonitor dan membantu anak jika menemui kesulitan selama pengajaran dengan dengan permainan puzzle kata

d. Tahapan Refleksi

Mengadakan refleksi dan eveluasi dari kegiatan a, b, c

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi siklus I dibuat siklus II yang meliputi:

- a. Tahap Perencanaan Tindakan
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

c. Tahap Observasi

d. Tahap Refleksi.

Demikian juga untuk siklus dan evaluasi siklus III, selanjutnya anak mampu berlatih kemampuan membaca nya.

Sumber data dapat ditemukan melalui pengamatan keseharian yang dilakukan anak, dimana anak sebelumnya masih belum bisa membaca dengan memainkan jari-jari tangan, setelah berlatih dengan pembelajaran mampu membaca dengan baik.

Dalam pengumpulan data yang dipergunakan peneliti ada 3 teknik. Teknik tersebut adalah Teknik Wawancara; Teknik Observasi; Metode Dokumentasi. Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca. Adapun prosentase keberhasilan penelitian tiap siklus dapat dilihat pada sebuah tabel.

Tabel 3.5
Rata – rata Prosentase Keberhasilan Tiap Siklus

Keberhasilan penelitian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Rata – rata prosentase kemampuan membaca anak dalam 1 kelas	33 %	45%	67 %	88%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan iringan musik perkusi dilakukan dalam 2 siklus mulai dari siklus I, siklus 2. Pada siklus 2 hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa Taman Kanak-Kanak Gebang 2 Masaran Sragen tahun pelajaran 2013/2014. Secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.1
Rangkuman Perbandingan Hasil Kemampuan Membaca Anak Taman Kanak-kanak Gebang 2 Masaran Sragen selama Pembelajaran

No	Uraian	Pra Skl	Skl 1	Skl 2	Skl 3	Peningkatan keberhasilan dari					
						Pra ke 1	Pra ke 2	Pra ke 3	1 ke 2	1 ke 3	2 ke 3
1	Rata-rata Skor	20	22	24	27	2	4	7	2	5	3
2	Rata-rata Nilai dalam skl 100	62,5	68,8	75	84,4	6,3	12,5	21,9	6,2	15,6	9,6

3	Jumlah anak yang tuntas	2	9	16	22	7	14	20	5	11	6
4	Ketuntasan dalam %	9,1 %	40,9 %	72,7 %	100 %	31.8	63.6	90.9	31,8	59.1	27.3

Berdasarkan tabel 5.1 senamtiasa terlihat adanya peningkatan dari pra siklus ke siklus 1, dari pra siklus ke siklus 2, dari par siklus ke siklus 3, siklus 1 ke siklus 2, dari siklus 1 ke siklus 3 maupun dari siklus 2 ke siklus 3 ditinjau dari rata-rata skor kemampuan membaca, rata nilai dalam skala 100, jumlah anak yang tuntas maupun prosentase ketuntasan anak dalam belajar.

Kemampuan membaca anak-anak Taman Kanak-kanak Gebang 2 Masaran Sragen pada siklus I menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 24 (75 dalam skala 100), skor terendah 19 (59,4 dalam skala 100) dengan rata-rata 28 (70 dalam skala 100) sehingga siswa yang telah dinyatakan tuntas (memiliki aktifitas menunjukkan kemampuan membaca memadai atau memiliki nilai lebih 70 dalam skala 100) ada 9 anak dari 22 anak (40,9 %), sedangkan yang belum tuntas ada 13 anak dari 22 anak (59,1 %)

Kemampuan membaca anak-anak Taman Kanak-kanak Gebang 2 Masaran Sragen pada siklus II menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 26 (81,3 dalam skala 100), skor terendah 21 (65,6 dalam skala 100) dengan rata-rata 24 (75 dalam skala 100) sehingga siswa yang telah dinyatakan tuntas (memiliki aktifitas menunjukkan kemampuan membaca memadai atau memiliki nilai lebih 70 dalam skala 100) ada 22 anak dari 22 anak (72,7 %), sedangkan yang belum tuntas ada 6 anak dari 22 anak (27,3 %)

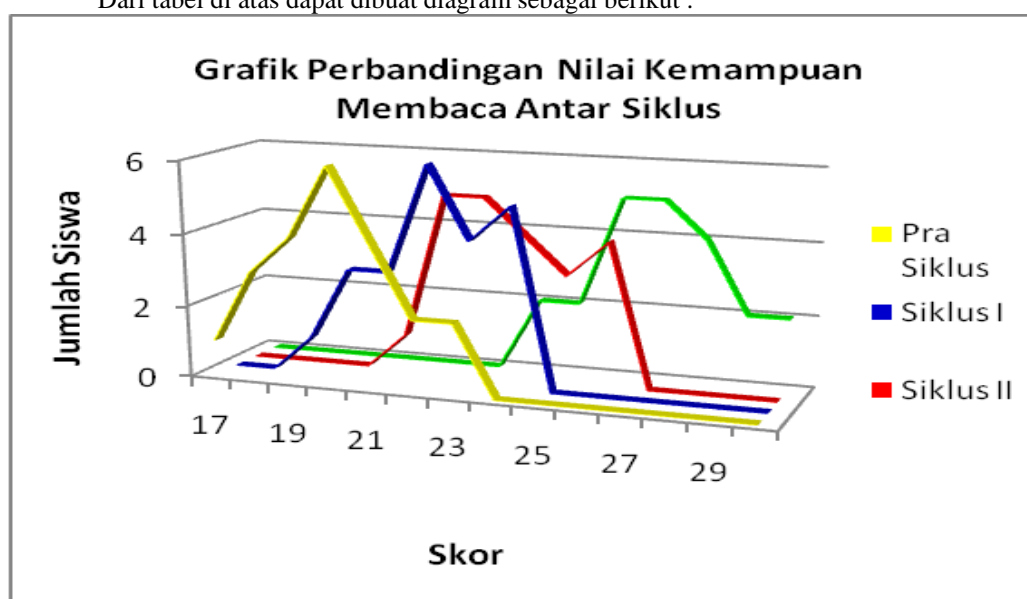
Kemampuan membaca anak-anak Taman Kanak-kanak Gebang 2 Masaran Sragen pada siklus III menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 30 (93,8 dalam skala 100), skor terendah 24 (75 dalam skala 100) dengan rata-rata 27 (84,4 dalam skala 100) sehingga siswa yang telah dinyatakan tuntas (memiliki aktifitas menunjukkan kemampuan membaca memadai atau memiliki nilai ≥ 70 dalam skala 100) ada 22 anak dari 22 anak (100 %), sedangkan yang belum tuntas ada 0 anak dari 22 anak (0 %)

Dari deskripsi data diatas dapat dibuat suatu perbandingan antara sebelum Siklus, Siklus I, Siklus 2 dan siklus 3 pada tabel sebagai:

Perbandingan Hasil Penilaian Kemampuan membaca Anak Taman Kanak-kanak Gebang 2
Masaran Sragen

No	Nilai Kemampuan membaca anak	Perkembangan Kemampuan membaca anak			
		Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	17	1 siswa	- siswa	- Siswa	- Siswa
2	18	3 siswa	- siswa	- siswa	- siswa
3	19	4 siswa	1 siswa	- siswa	- siswa
4	20	6 siswa	3 siswa	- siswa	- siswa
5	21	4 siswa	3 siswa	1 Siswa	- Siswa
6	22	2 siswa	6 siswa	5 siswa	- siswa
7	23	2 siswa	4 siswa	5 siswa	- siswa
8	24	- siswa	5 siswa	4 siswa	2 siswa
9	25	- siswa	- siswa	3 Siswa	2 Siswa
10	26	- siswa	- siswa	4 siswa	5 siswa
11	27	- siswa	- siswa	- siswa	5 siswa
12	28	- siswa	- siswa	- siswa	4 siswa
13	29	- siswa	- siswa	- siswa	2 siswa
14	30	- siswa	- siswa	- Siswa	2 Siswa
15	Siswa yang tuntas	2 siswa	9 siswa	16 siswa	22 siswa
16	Prsn Siswa Tuntas	9,1 %	40,9 %	72,7 %	100 %
17	Siswa Tak Tuntas	20 siswa	13 siswa	6siswa	0 siswa
18	Prsn Siswa Tak Tuntas	90,9 %	59,1 %	27,3 %	0 %

Dari tabel di atas dapat dibuat diagram sebagai berikut :



Histogram Perbandingan Hasil Penilaian Kemampuan membaca Anak TK pada Sebelum Siklus, Siklus I; Siklus II, dan Siklus III

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat diketahui bahwa. penggunaan permainan puzzle kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak, hal tersebut dioperoleh dari data adanya peningkatan ketuntasan kemampuan membaca anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yakni sebelum tindakan ketuntasan anak hanya 9,1 %, pada siklus I sebesar 40,9 %, pada siklus II sebesar 72,7% dan pada siklus III sebesar 100 %.

Penggunaan permainan puzzle kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak karena dalam permainan puzzle kata memuat peraturan-peraturan yang harus diikuti oleh anak/pemain, dimana aturan ini dapat melatih anak untuk menggunakan penalarannya. Penalaran ini merupakan suatu alur pemikiran yang dilandasi oleh pemikiran secara matematis, sebab permainan puzzle kata ini banyak dijumpai penamaan konsep membaca secara tidak disadari oleh anak

Berdasarkan keterangan di atas maka dapat dibuat suatu kesimpulan sebagai berikut: Melalui permainan puzzle kata dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak TK Gebang 2 Masaran tahun pelajaran 2013/2014.

Melalui saran-saran di bawah ini diharapkan dapat membantu semua pihak dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca anak sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan pembelajaran membaca harus dilakukan asesmen terlebih dahulu, agar diperoleh informasi yang berkaitan dengan kemampuan awal anak dalam membaca.
2. Sumber material atau alat peraga dapat menggunakan benda-benda yang ada di sekitar kita. Guru dapat membuat alat peraga dari kaleng bekas atau kardus bekas sepat untuk dibuat bentuk-bentuk geometri (kotak/kubus, silinder, kerucut). Guru juga dapat memanfaatkan biji-bijian yang beri warna sebagai alat untuk materi mengelompokkan warna atau membilang.
3. Peran orangtua di rumah diharapkan dapat turut terlibat dalam pembelajaran pra membaca ini. Orang tua di rumah dapat membimbing anaknya dengan cara mengulang materi membaca yang diberikan di sekolah. Orang tua menjalin komunikasi dengan guru kelas mengenai perkembangan kemampuan pra

membaca anaknya dan sekaligus menanyakan cara-cara mengajarkan pra membaca di sekolah supaya sejalan dengan cara belajar yang dilakukan di rumah.

4. Semua pihak (guru, orangtua, sekolah) harus aktif dan kreatif dalam mencari jalan keluar tentang permasalahan membaca bagi anak tunagrahita sedang ini. Peran aktif guru dan sekolah dapat berupa kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) antar sekolah, khususnya Taman Kanak-kanak (TK). Dalam kegiatan itu guru dapat membahas permasalahan belajar yang dialami oleh anak tunagrahita sedang. Peran aktif orangtua, diantaranya menjalin komunikasi dengan guru dan sekolah untuk membicarakan perkembangan anaknya serta membangun kerjasama melalui organisasi Persatuan Orang tua Murid dan sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta. Grasindo
- Depdikbud, 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 2002. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. Depdiknas. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____, 2008. *PTK*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Corsini, 2006. *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak*, Bagian 2. Jakarta : Rineka Cipta.
- Desi Ratnasari, 2007. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Bahasa Jawa Krama dengan Metode Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Kelas I Program Keahlian Teknik Mesin Otomotif 3 SMK Negeri 7 Semarang*, Semarang: FBS UNNES
- Djamarah. S.B. & Zain A. 2008. *Strategi Pembelajaran* . Jakarta : Rineka Cipta.
- HB Sutopo, 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta. UNS Press.
- Henry Guntur Tarigan, 2005. *Membaca Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- _____, 2005. *Berbicara: Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- _____, 2000. *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- _____, 2004. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- <http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/balita/bermain.permainan/utakatik.asyik.dengan.puzzle/001/003/17/1/1>
- <https://www.facebook.com/PuzzlePeragaPaud/posts/312321352214552>
- Iskandarwassid, 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Kunto Puboyo. 2004. *Bermain & Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.

- Lexy J. Moloeng, 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Karya.
- Marmunah Hasan, 2010. *PAUD*. Yogyakarta: Diva Press.
- Moeslichatoen, R. 2007. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Reni Akbar Hawdi, 2002. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Grasindo
- Rima Nurul Azmi, 2013. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Peraga Edukatif Puzzle* <https://atcontent.com/Publication/869771879744999i3.text/-/Meningkatkan-Kreativitas-anak-melalui-Alat-permainan-Edukatif-Puzzle>
- Soemiarti Patmonodewo, 2005. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subana, 2008. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung : Pustaka Setia
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta. Grasindo
- Sugiyono, 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung. Alfa Beta.
- Walgito, Bimo. 2004. *Bimbingan & Konseling di Sekolah*. Yogyakarta : Andi
- Yusuf, Syamsu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Theo Riyanto, 2011. Pendidikan dan Pembelajaran Abstraktif. <http://bruderfic.or.id/h-57/pendidikan-dan-pembelajaran-atraktif.html>
- Tim Kamus, 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- www.mediapendidikan.co.nr Manfaat Puzzle Bagi Anak